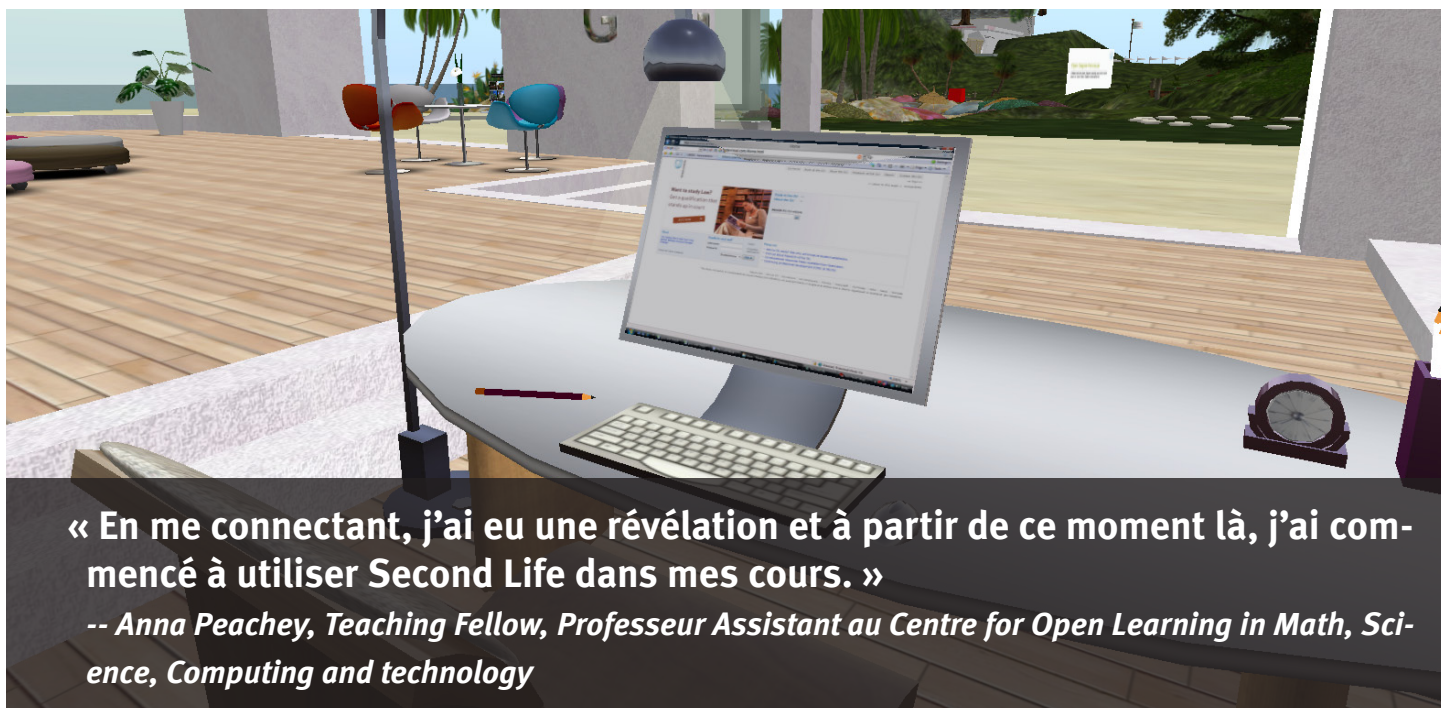




## Offrir aux étudiants et Enseignants Géographiquement Dispersés un Lieu de Rencontre et d'Apprentissage : L'Open University dans Second Life



### Synthèse:

Financée par une charte royale en 1969, l'Open University (OU) est la plus grande université du Royaume-Uni et la seule du pays consacrée à un enseignement universitaire à distance de qualité. L'OU a déjà accueilli plus de 2 millions de personnes et compte actuellement environ 150 000 étudiants en premier cycle universitaire et plus de 30 000 en deuxième cycle. Pour 70 % des étudiants qui sont en alternance, cumulant emploi à temps plein et études, les horaires flexibles sont une priorité. Bien qu'il n'y ait qu'un seul campus physique, à Milton Keynes, en Angleterre, les étudiants vivant en dehors de la région ou du Royaume-Uni peuvent participer à des cours locaux via des travaux pratiques locaux, par téléphone, courrier, sur Internet et maintenant dans Second Life. Le campus de l'OU dans Second Life offre un concept complètement nouveau et vivifiant pour ces étudiants variés et dispersés : l'occasion de se rencontrer, de travailler et de vivre ensemble dans une communauté virtuelle.

En 7 jours, l'OU a enregistré 130 visiteurs uniques qui ont passé un total de 216 heures sur le campus virtuel, Open Life.



### La Mission de Base de l'OU : un Enseignement Immersif à Distance de Grande Qualité

La mission de l'OU est « d'être le leader mondial dans la conception et l'offre d'un enseignement à distance avec soutien, par le biais de la recherche universitaire, de



**« Si les thèmes de l'île correspondent à ce que vous enseignez, explique Minocha, ce sont des instruments utiles pour convaincre les étudiants plus sceptiques et déclencher leur créativité. »**

– Dr. Shailey Minocha,  
OU Senior Lecturer sur  
l'interaction homme-machine  
(Human-Computer Interaction)

l'innovation pédagogique et de la création de partenariats. » Ainsi, depuis des décennies, l'OU est une pionnière en matière d'innovation dans l'enseignement à distance et du e-learning. C'est un professeur visionnaire, Bennett Jacquie, qui a été le premier à découvrir une nouvelle dimension dans l'éducation : Second Life. Deux ans plus tard, la première île de l'OU était créée.

Professeur assistant au Centre for Open Learning in Maths, Science and Computing and Technology (centre de mathématiques, sciences, informatique et technologie), Anna Peachey, explique que d'après ses amis et collègues, cette technologie émergente aura un impact potentiellement énorme sur l'enseignement traditionnel. « Jacquie Kept ne cessait de me dire qu'il fallait que j'aille dans Second Life, ce que j'ai

fini par faire en octobre 2006. En me connectant, j'ai eu une révélation et à partir de ce moment là, j'ai commencé à utiliser Second Life dans mes cours. »

Avant d'enseigner dans Second Life, Peachey, qui vit dans la campagne du Devon, devait faire une heure et demie de voiture pour se rendre dans une salle de classe physique chaque samedi matin et une heure et demie de voiture pour rentrer chez elle. Sur ses 18 élèves inscrits, parfois, seuls 3 ou 4 venaient en cours. Dans Second Life, Peachey a maintenant 10 à 15 étudiants par cours et n'a plus à faire les trajets.

### Faciliter l'Introduction des étudiants au Monde Virtuel

Dr. Shailey Minocha, Senior Lecturer sur l'interaction homme-machine (Human-Computer Interaction) à l'OU, a mené de nombreux entretiens sur Second Life. Elle a découvert que la transition progressive entre le familier et le fantastique permettait de construire des espaces qui mettent immédiatement les étudiants à l'aise.

Les nouveaux visiteurs du campus de l'OU sont accueillis au NOUbie Center (un mélange des termes « OU » et « newbie », c'est à dire un débutant sur Second Life). Les étudiants bénévoles aident les « NOUbie » à comprendre le fonctionnement de Second Life et à se familiariser avec les six environnements de l'OU : Life Open, Open Ocean Life, Open Life



Village, FIT Island et Deep Think I & II. Peachey explique : « Les étudiants bénévoles acceptent de devenir des “tuteurs”, et il y a généralement toujours au moins un tuteur connecté sur Second Life, donc si un débutant a besoin d’aide, il lui suffit d’envoyer un IM pour que le tuteur arrive.»

Minocha organise des visites au-delà du campus de l’OU. Sur la Virtual Hallucinations Island par



exemple, les étudiants en psychologie peuvent « vivre » certaines pathologies mentales ou autres troubles décrits par les patients.

« Si les thèmes de l’île correspondent à ce que vous enseignez, explique Minocha, ce sont des instruments utiles pour convaincre les étudiants les plus sceptiques et déclencher leur créativité. »

### **The Open Life Village : les Résidences étudiantes Virtuelles Favorisent les Interactions Sociales**

Le campus virtuel de l’OU a suscité un tel engouement que Peachey a



construit le Open Life Village Life qui a officiellement ouvert ses portes en avril 2009 afin de répondre à la demande de logement étudiant. « J’ai remarqué que quand les gens viennent dans Second Life, ils ressentent souvent le besoin d’avoir un chez soi, une maison ou un appartement. J’ai donc décidé de



proposer des salles que les étudiants peuvent louer gratuitement pour une courte période quand ils débutent dans Second Life. » La demande de locations à plus long terme a rapidement suivi et une nouvelle île a été construite pour y





**« En me connectant, j'ai eu une révélation et à partir de ce moment là, j'ai commencé à utiliser Second Life dans mes cours. »**

– Anna Peachey, professeur assistant au Centre for Open Learning in Math, Science, Computing and technology

répondre. Les soixante places existantes ont vite été louées par les étudiants et il y a maintenant une liste d'attente.

Pour les étudiants, Second Life n'est pas seulement une salle de cours, mais c'est aussi un lieu de rencontre. Plus de 200 événements et conférences de l'OU sont organisés dans Second Life chaque année. Bien entendu, l'éducation n'est pas seulement une question de cours ou d'amphithéâtres. Il s'agit aussi d'établir des liens d'amitié et de créer des réseaux professionnels, et ces relations se développent bien mieux dans un cadre social approprié. De nombreux étudiants de l'OU sont des handicapés physiques, s'occupent de quelqu'un ou travaillent à plein-temps, et pouvoir participer à la vie d'une communauté tout en étant chez eux est vraiment revigorant. Le pub du village, l'Open Arms, les résidences et la plage sont ainsi devenus des pôles d'activité dynamiques pour les étudiants.

s'est rendue compte que le monde virtuel pouvait également être utilisé pour la formation du personnel. Steph Broadribb, Assistant Director of HR Development de l'OU, collabore avec Chris Carter sur la création d'un programme visant à apprendre au personnel à donner et à recevoir des évaluations.

« Nous avons formé des groupes et organisé des jeux de rôles dans un climat de confiance », explique Broadribb. Dans la vie réelle, de nombreux membres du personnel décrochaient peu à peu ou refusaient tout simplement de prendre part à ces activités, mais dans Second Life, ils se prêtent complètement au jeu, ont une énergie débordante, et souvent, ils ne veulent pas s'arrêter à la fin de la session ! »

Après l'atelier pilote en septembre 2008, les participants ont affirmé qu'ils n'avaient jamais été amenés à réfléchir



### **Même les Enseignants Peuvent Apprendre dans Second Life**

Face au succès de Second Life parmi les étudiants, l'unité du Département des Ressources humaines de l'OU

autant sur la manière dont ils abordent certaines situations délicates et sur leur façon de s'exprimer dans de telles situations. Trois autres événements liés au développement du personnel ont eu lieu depuis et plusieurs autres sont en cours de préparation.

### Les Progrès dans l'Apprentissage Contextuel : un Terrain Fertile pour l'OU

Les jeux de rôles pourraient également faciliter la formation des travailleurs humanitaires. Peachey et Helen Yanacopulos, Senior Lecturer en développement international, ont collaboré sur un document intitulé « Intégrer Second Life dans le domaine de l'humanitaire et du développement ». Ce document examine la valeur éducative de la réalité « mixte » dans Second Life pour les personnes travaillant dans le domaine de l'humanitaire et du développement, en relation directe avec le cours de l'OU intitulé Travailler dans un climat de conflit : outils, compétences et dialogue. Ils pensent que les jeux de rôles dans Second Life peuvent permettre aux étudiants de développer les compétences nécessaires pour réussir dans des conditions réelles difficiles.

#### Links

- Programmes de l'OU dans Second Life :  
<http://www.open.ac.uk/colmsct/activities/details/detail.php?itemId=478b5caf2c3f7>
- Pour Visitez Open Life :  
<http://slurl.com/secondlife/Open%20Life/104/37/25>
- Pour Visitez Open Life Village :  
<http://slurl.com/secondlife/Open%20Life%20Village/84/57/30>



Apprendre à des personnes à gérer des situations de combats ou des catastrophes naturelles coûte cher et logistiquement, c'est un véritable casse-tête. Peachey et Yanacopulos pensent que les programmes de formation dans Second Life, peuvent être très utiles car elles permettent aux étudiants de mettre temporairement de côté leurs idées reçues et leurs réactions dans un environnement qui n'est certes pas familier mais qui est sûr. “

L'OU utilise Second Life depuis bientôt quatre ans et ne compte pas s'arrêter là. Pour les étudiants, professeurs et administrateurs, l'éducation dans le monde virtuel est un succès bien réel.



### À Propos de Linden Lab et de Second Life

Créé et lancé par Linden Lab en 2003, Second Life est l'environnement virtuel le plus connu au monde. Second Life permet à ses utilisateurs, appelés « résidents », de créer du contenu, interagir avec les autres, lancer leur entreprise, collaborer et éduquer. Les transactions entre résidents ont dépassé les 360 millions de dollars US en 2008 et l'économie de Second Life est en pleine expansion. La base des utilisateurs est très variée et inclut des éducateurs, chercheurs dans le domaine médical, entreprises, consommateurs... Second Life est l'une des plus grandes plates-formes dont le contenu est créé par ses résidents.

Fondé en 1999 par Philip Rosedale, Chairman of the Board, et situé à San Francisco, Linden Lab développe des technologies immersives révolutionnaires qui changent la manière dont les personnes communiquent, interagissent, apprennent et créent. Société privée rentable, Linden Lab est dirigée par son CEO, Mark Kingdon et a plus de 300 employés situés aux USA, en Europe et en Asie.

### Linden Lab

945 Battery Street  
San Francisco, CA 94111

### Pour Plus d'Informations

visitez notre site web en français :

<http://fr.secondlife.com>

visitez notre site web pour  
les entreprises :

[www.secondlifegrid.net/education](http://www.secondlifegrid.net/education)

achetez du terrain dans la Boutique :

<http://secondlife.com/land/index.php?lang=fr>

visitez notre blog :

<https://blogs.secondlife.com/community/community/education>

suivez-nous sur Twitter :

<http://twitter.com/ClaudiaLinden>

email : [business@lindenlab.com](mailto:business@lindenlab.com)

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Tous droits réservés. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid et le logo de Second Life et de Linden Lab sont des marques déposées de Linden Research, Inc.